

PROFESSOR,

VOCÊ CONHECE O CANVA?



EECB
ESPECIALIZAÇÃO EM ENSINO DE
CIÊNCIAS E BIOLOGIA



JESSICA
TROPIANO

COLÉGIO PEDRO II

PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO, PESQUISA, EXTENSÃO E CULTURA

BIBLIOTECA PROFESSORA SILVIA BECHER

CATALOGAÇÃO NA FONTE

A447 Almeida, Jessica Tropiano Silva de
Professor, você conhece o Canva? / Jessica Tropiano Silva de
Almeida. – Rio de Janeiro, 2025.

31 p.

Produto Educacional de Especialização (Livro Digital) apresentado
como Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Ensino de
Ciências e Biologia) – Colégio Pedro II, Pró-Reitoria de Pós-Graduação,
Pesquisa, Extensão e Cultura.

Orientador: Amanda Santos Franco da Silva Abe.

Coorientador: Fabiana Pellegrini Caramaschi.

1. Ciências - Estudo e ensino. 2. Biologia - Estudo e ensino. 3.
Neurociências. 4. Recursos audiovisuais. 5. Recursos pedagógicos. I.
Abe, Amanda Santos Franco da Silva. II. Caramaschi, Fabiana Pellegrini.
III. Colégio Pedro II. IV. Título.

CDD 570

Ficha catalográfica elaborada pela Bibliotecária Simone Alves – CRB7 5692.

A autora

Eu me chamo Jessica Tropiano, sou licenciada em Ciências Biológicas pela Universidade Federal do Rio de Janeiro e atuo como professora desde o começo da graduação. Já no início da minha trajetória docente, me interessei pelos mecanismos de aprendizagem e por possíveis maneiras de potencializá-lo. E foi o encanto pela temática que me motivou a elaborar este *e-book*.

Embora este material tenha sido produzido para fins acadêmicos, sua concepção nasceu das minhas reflexões sobre a relação dos estudantes com as disciplinas que ministro, Ciências e Biologia. No cotidiano escolar, percebo que o interesse pelos conteúdos aumenta quando esses são apresentados de modo mais atrativo, seja por meio de apresentações visualmente ricas e coloridas, seja pela utilização de atividades e dinâmicas que estimulem a participação.

Por reconhecer a relevância do uso de materiais atrativos no processo de aprendizagem e fundamentada em conhecimentos da neurociência — que afirmam que o cérebro humano aumenta sua capacidade de retenção de informações quando é estimulado por diferentes vias (Amaral e Guerra, 2022) — compartilho este material com outros educadores, a fim de que mais profissionais possam desenvolver em suas aulas metodologias que tornem o conteúdo mais dinâmico e acessível.

O *e-book*

Este *e-book* integra o Trabalho de Conclusão de Curso da pós-graduação em Ensino de Ciências e Biologia do Colégio Pedro II, no Rio de Janeiro (RJ). Com base no tema “a relevância do uso de materiais atrativos no ensino de Ciências e Biologia usando o Canva® como ferramenta de produção”, o material busca auxiliar professores a utilizar a plataforma como um instrumento para tornar as aulas mais dinâmicas e envolventes, destacando como recursos visuais bem aplicados, pautado no conhecimento produzido pela neurociência, podem ampliar o interesse e a participação dos estudantes.

O propósito deste material não é formar especialistas em design, mas apresentar possibilidades concretas de aplicação do Canva® no contexto escolar. Ao longo das páginas, são apresentados exemplos que evidenciam como a elaboração de *slides* coloridos e ilustrados, atividades personalizadas e dinâmicas educativas, pode ser mais acessível do que se imagina.

Todo o conteúdo foi planejado para que o professor adapte as sugestões à sua prática, sem demandar muito tempo ou experiência prévia com a ferramenta. A proposta é que cada ideia apresentada funcione como ponto de partida para novas produções, integrando criatividade, intenção pedagógica e a busca por inovação nas práticas de ensino.

Mais do que orientar o uso de uma plataforma digital, o *e-book* convida o educador a explorar o potencial dos elementos visuais na aprendizagem, tornando o conhecimento mais atraente e interessante aos alunos. Afinal, uma vez que o processo de ensino desperta curiosidade e satisfação no aluno, ele pode ganhar significados que extrapolam a sala de aula.

Sumário

Capítulo 1: Introdução ao Canva®	
1.1 O que é o Canva®?	5
1.2 Cadastro para professores	6
1.3 Página inicial da plataforma	7
Capítulo 2: Ferramentas Básicas do Canva®	
2.1 Criando materiais pedagógicos	9
2.2 Utilizando modelos prontos para <i>slides</i>	10
2.3 Personalizando elementos gráficos	13
Capítulo 3: Adaptações educacionais	
3.1 Atividades	16
3.2 Jogos e dinâmicas	20
Considerações finais	28
Referências imagens	29
Referências bibliográficas	31

O canva[®]

Quando fundado, em 2013, pelos australianos Melanie Perkins, Cliff Obrecht e Cameron Adams, o Canva[®] tinha o objetivo de facilitar a criação de apresentações, sobretudo as editoriais, seguindo o padrão “arrasta e solta”. A ideia era que fosse possível elaborar trabalhos a partir de *templates* pré-prontos, de maneira que o usuário realizasse apenas modificações no conteúdo sem se preocupar com a criação de um *design* “do zero” (Hackathon Brasil, 2024).

Com o tempo, a plataforma recebeu uma extensão pensada para o uso educacional dos recursos existentes nela. Disponível para escolas, redes escolares e professores, o Canva[®] educação disponibiliza gratuitamente todos os elementos da versão paga do *site*, além de itens específicos do ambiente educacional, como animações sobre a natureza ou do corpo humano. Os recursos voltados para essa área são sinalizados com um pequeno símbolo de um capelo de formatura no canto inferior da imagem ou vídeo.

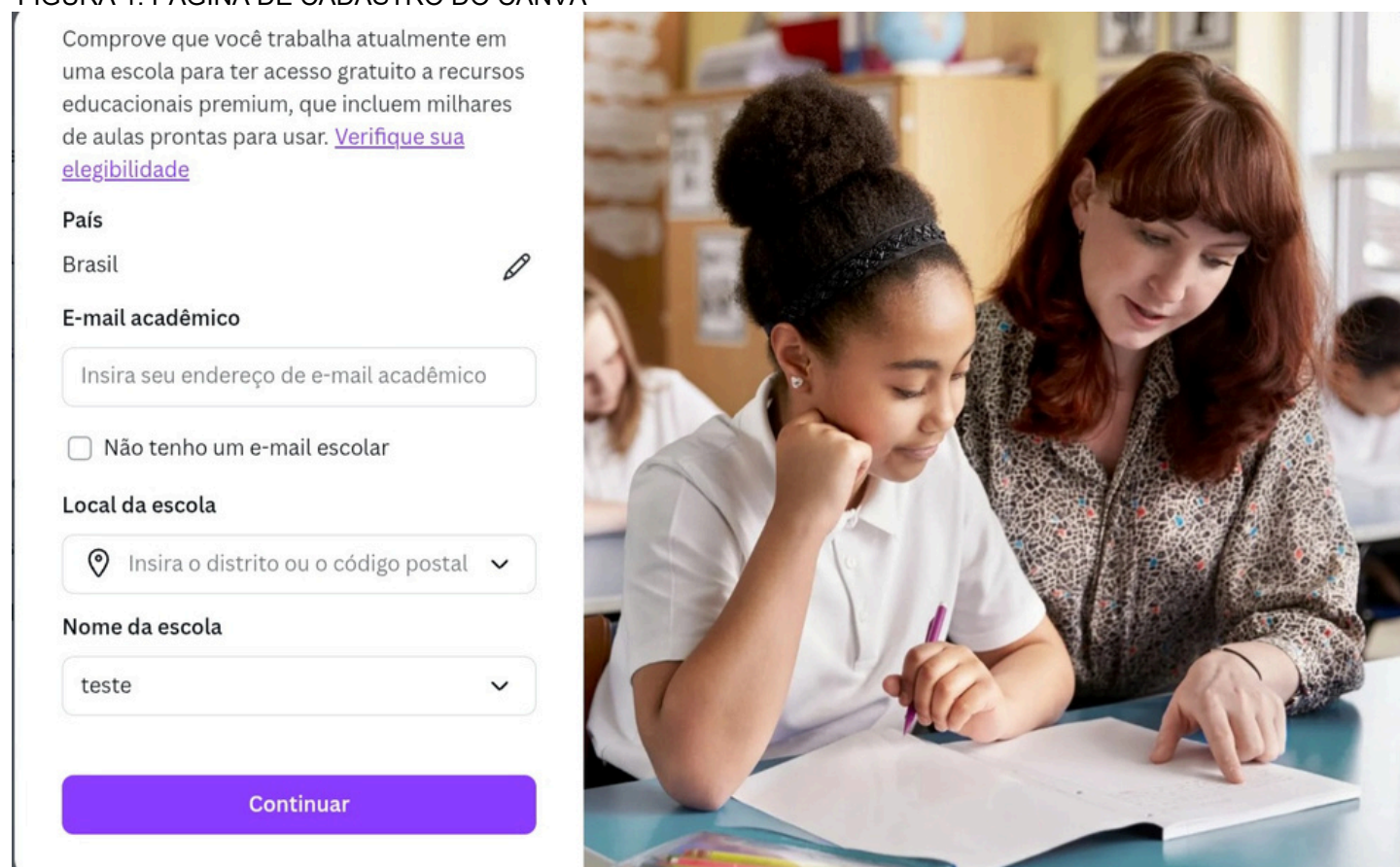
Qualquer educador que esteja atuando no ensino básico pode solicitar o acesso a uma conta do Canva[®] Educacional por meio de um *e-mail* institucional* ou através do envio de um comprovante de vínculo com uma instituição de ensino. Basta acessar o *site* oficial da plataforma e clicar na aba “entrar”. Ao fazer isso, aparecerá uma página solicitando o *login* ou o cadastro, caso ainda não haja uma conta ativa.

*No caso de professores de instituições públicas de ensino


Quando o acesso é feito por meio de um *e-mail* institucional, o professor precisa apenas aguardar a avaliação e a aprovação do Canva® para liberar os recursos da versão *premium*. Caso não possua um *e-mail* vinculado a uma instituição pública, após o cadastro será necessário responder a um questionário inicial, informando que é docente, e depois enviar um documento que comprove essa condição, como o holerite (contracheque) ou a carteira de trabalho.

A aprovação geralmente acontece em até 72 horas e, depois desse período, a conta é atualizada, garantindo acesso total a todos os recursos da plataforma. Entre eles estão os modelos prontos para apresentações e atividades (como folhas, jogos, folhetos, murais, *flashcards* e mapas mentais), ferramentas de edição de fotos e a utilização completa de elementos gráficos (imagens e vídeos) sem marcas d'água.

FIGURA 1: PÁGINA DE CADASTRO DO CANVA®



Comprove que você trabalha atualmente em uma escola para ter acesso gratuito a recursos educacionais premium, que incluem milhares de aulas prontas para usar. [Verifique sua elegibilidade](#)

País
Brasil 

E-mail acadêmico

Não tenho um e-mail escolar

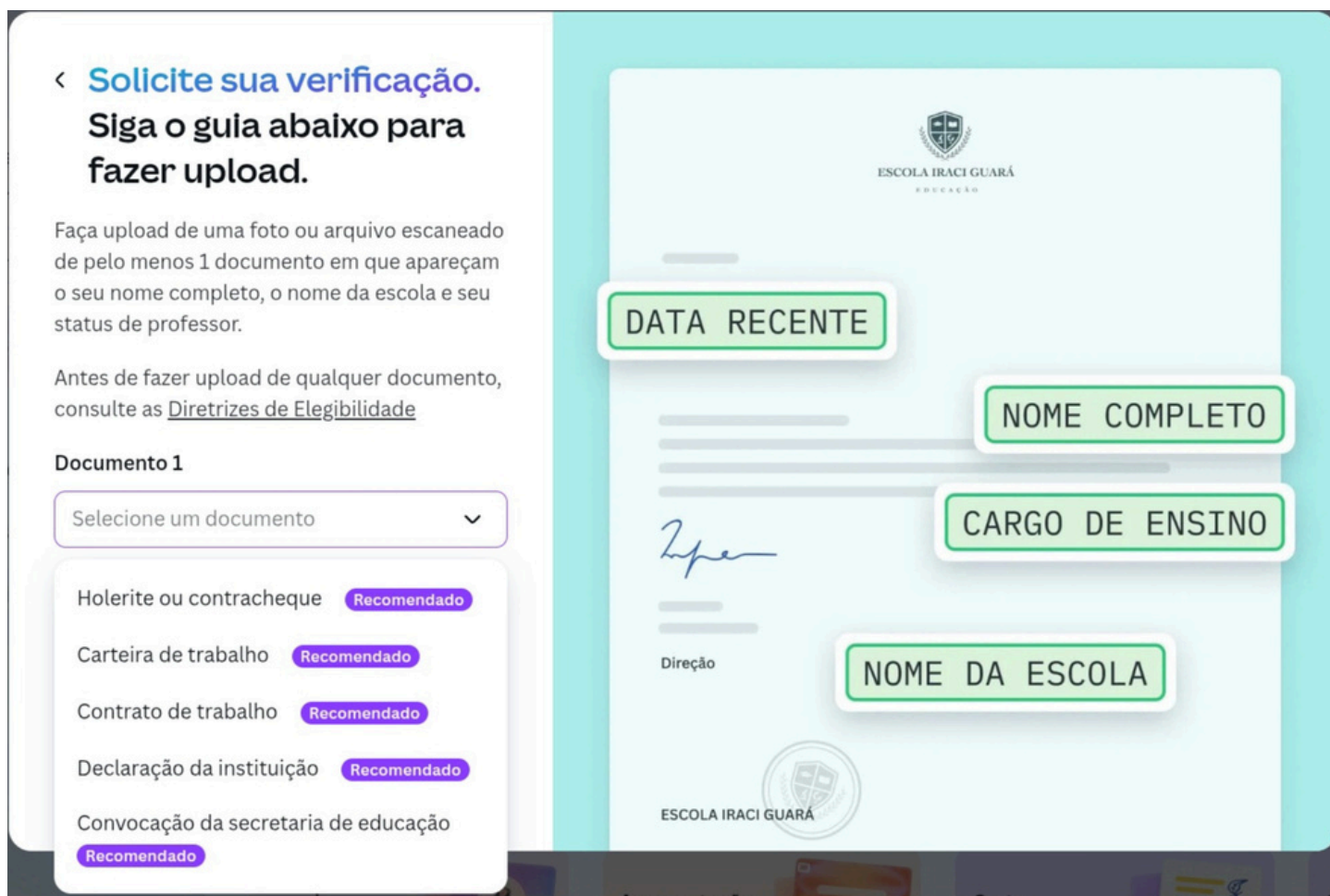
Local da escola

Nome da escola

[Continuar](#)

FONTE: SITE OFICIAL DO CANVA, 2025®

FIGURA 2: PÁGINA DE CADASTRO DO CANVA®



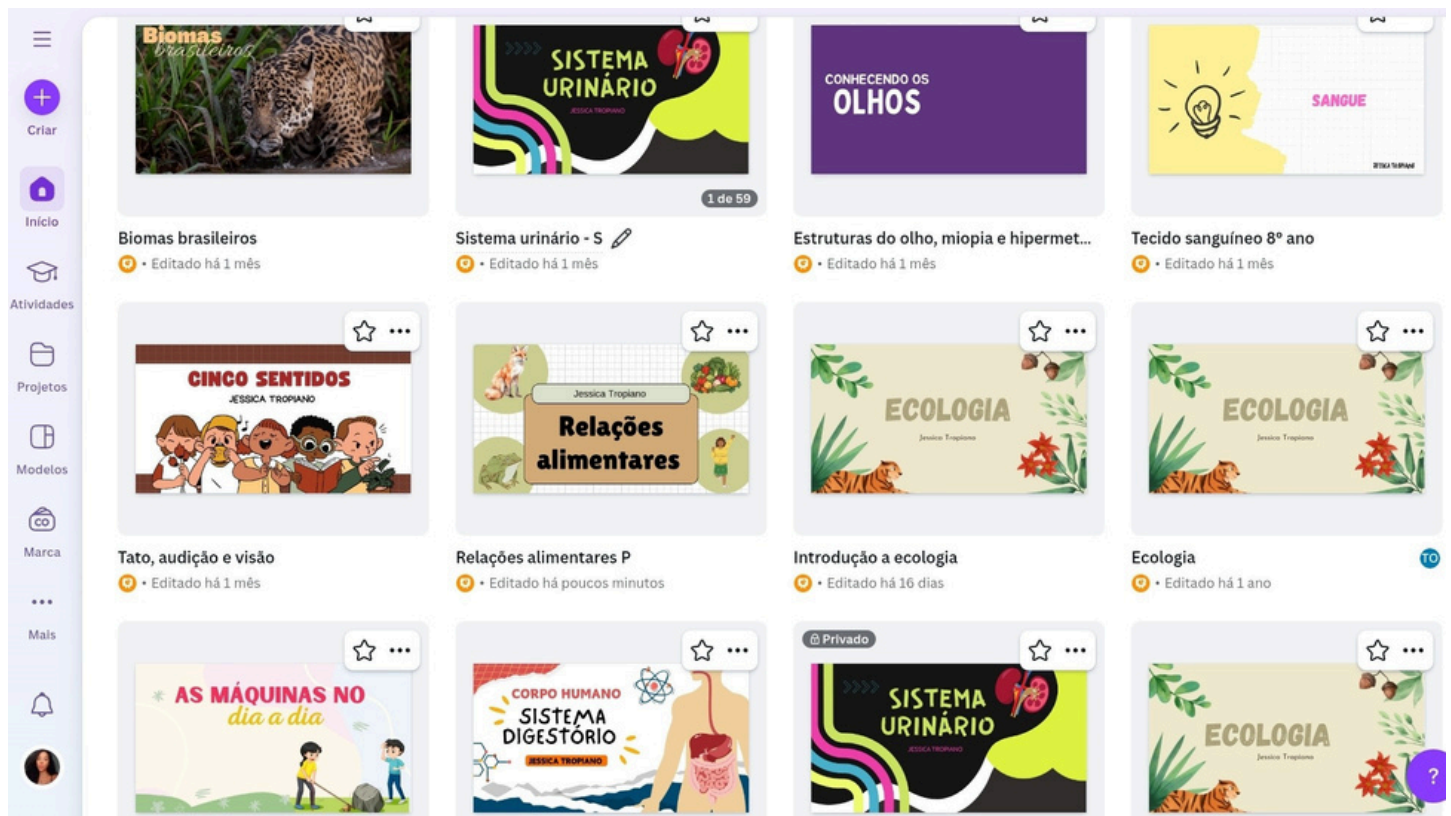
FONTE: SITE OFICIAL DO CANVA®, 2025.

O Canva® mantém integração com outras plataformas, como YouTube, Google Workspace, Microsoft Teams, Google Drive e diferentes aplicativos de inteligência artificial, incluindo extensões que permitem editar fotos, criar gráficos e até elaborar equações matemáticas. Tudo isso dentro do próprio ambiente do Canva®.

Além dos recursos já mencionados, quando o professor possui uma conta no modelo educação, ele pode compartilhar esse acesso com seus alunos por meio da criação de uma **sala de aula virtual** vinculada ao seu perfil. Dessa forma, os estudantes têm a possibilidade de realizar tarefas, como a resolução de questionários e a participação em atividades avaliativas, dentro da plataforma.

Um ponto interessante é que todo o material produzido fica **armazenado no próprio site**, funcionando como uma espécie de nuvem. Onde pode ser organizado em pastas, facilitando a busca e o acesso sempre que necessário.

FIGURA 3: ARMAZENAMENTO DE MATERIAIS NO CANVA® (PRODUÇÃO PESSOAL DA AUTORA)



FONTE: SITE OFICIAL DO CANVA®, 2025/CONTA PESSOAL DA AUTORA.

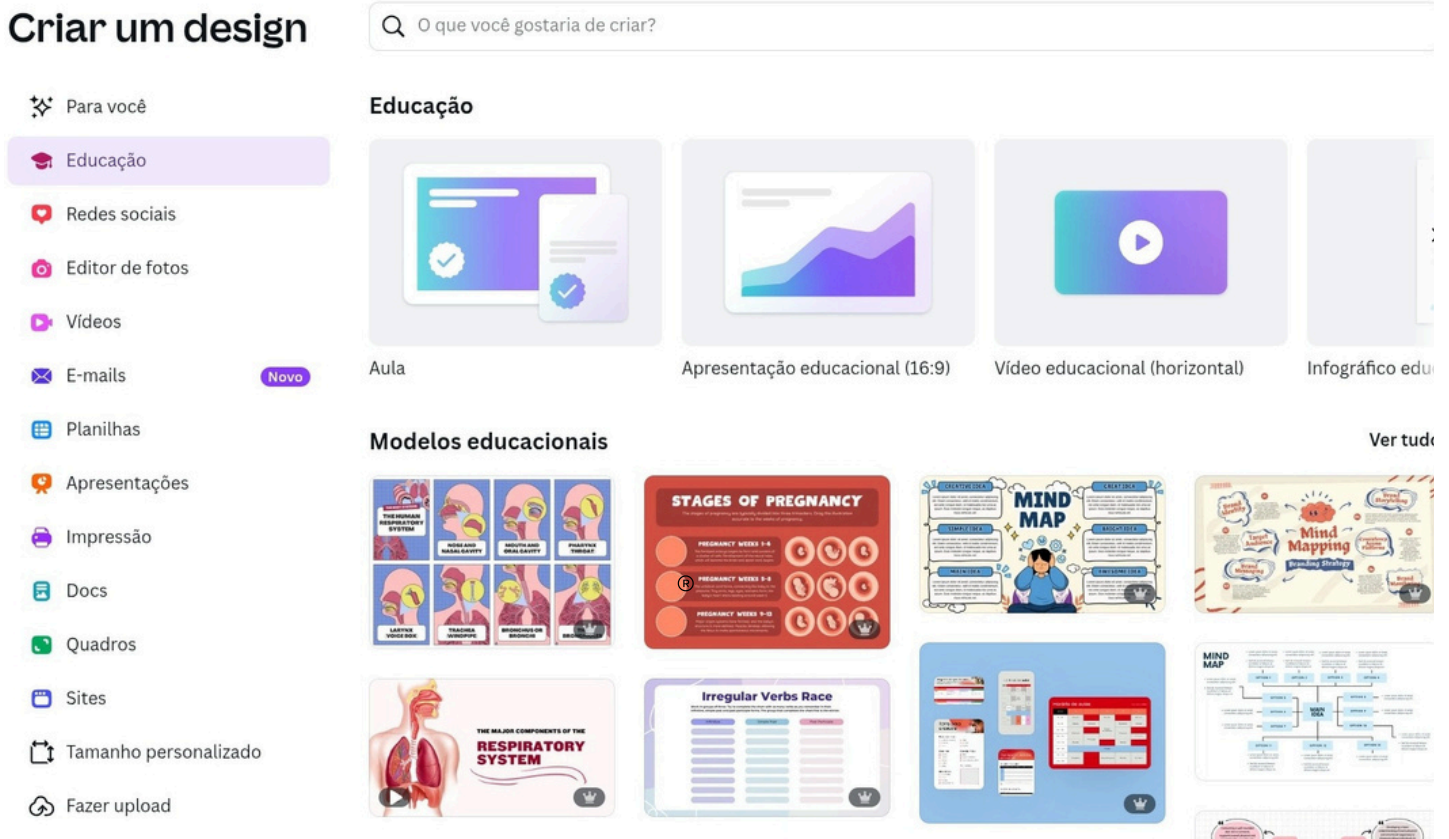
As ferramentas

Um dos mais importantes diferenciais da plataforma Canva® são os seus **templates prontos**. É possível encontrar logo na página inicial ícones que setORIZAM as possibilidades de criação, como, por exemplo, apresentações, documentos, planilhas ou conteúdos para as redes sociais. Basta clicar no que atende a sua intenção e então explorar as opções que o *site* oferece.

Caso pretenda criar **conteúdos pedagógicos**, existe um ícone chamado "educação" que reúne todas as ferramentas relacionadas a ensino e aprendizagem. Ao clicar nessa aba, você irá se deparar com a possibilidade de elaborar uma atividade de aula que pode ser realizada pelo aluno dentro da própria plataforma, *slides*, infográficos, mapas mentais, folhas de atividades e etc. (fig. 4).

Uma vez que você opte por criar um *slide*, por exemplo, o Canva® possui opções de modelos pré-prontos. Basta escolher o que mais lhe agrada e fazer os devidos ajustes. Quando eu uso o termo "pré-pronto" aqui, quero dizer que o material pode não estar exatamente como você precisa ou deseja que ele esteja. Mas, pela minha experiência, na maioria das vezes, as informações estão bem completas. Em alguns casos, as mudanças deverão ser feitas no idioma, pois há modelos que estão em inglês.

FIGURA 4: PÁGINA DO CANVA® REFERENTE AOS ITENS EDUCACIONAIS



FONTE: SITE OFICIAL DO CANVA, 2025.

Para acessar os *templates*, basta clicar na aba escrita "apresentação educacional" (fig. 4) que você será direcionado. Uma vez na área de criação, você pode digitar o assunto que procura e serão oferecidas opções específicas relacionadas à sua busca. A figura abaixo (fig. 5) apresenta um exemplo de resultado para a pesquisa "Sistema digestório". Das possibilidades de *templates* que surgiram, uma foi selecionada.

FIGURA 5: REPERTÓRIO DE MODELOS DE APRESENTAÇÃO DO CANVA®(SISTEMA DIGESTÓRIO)

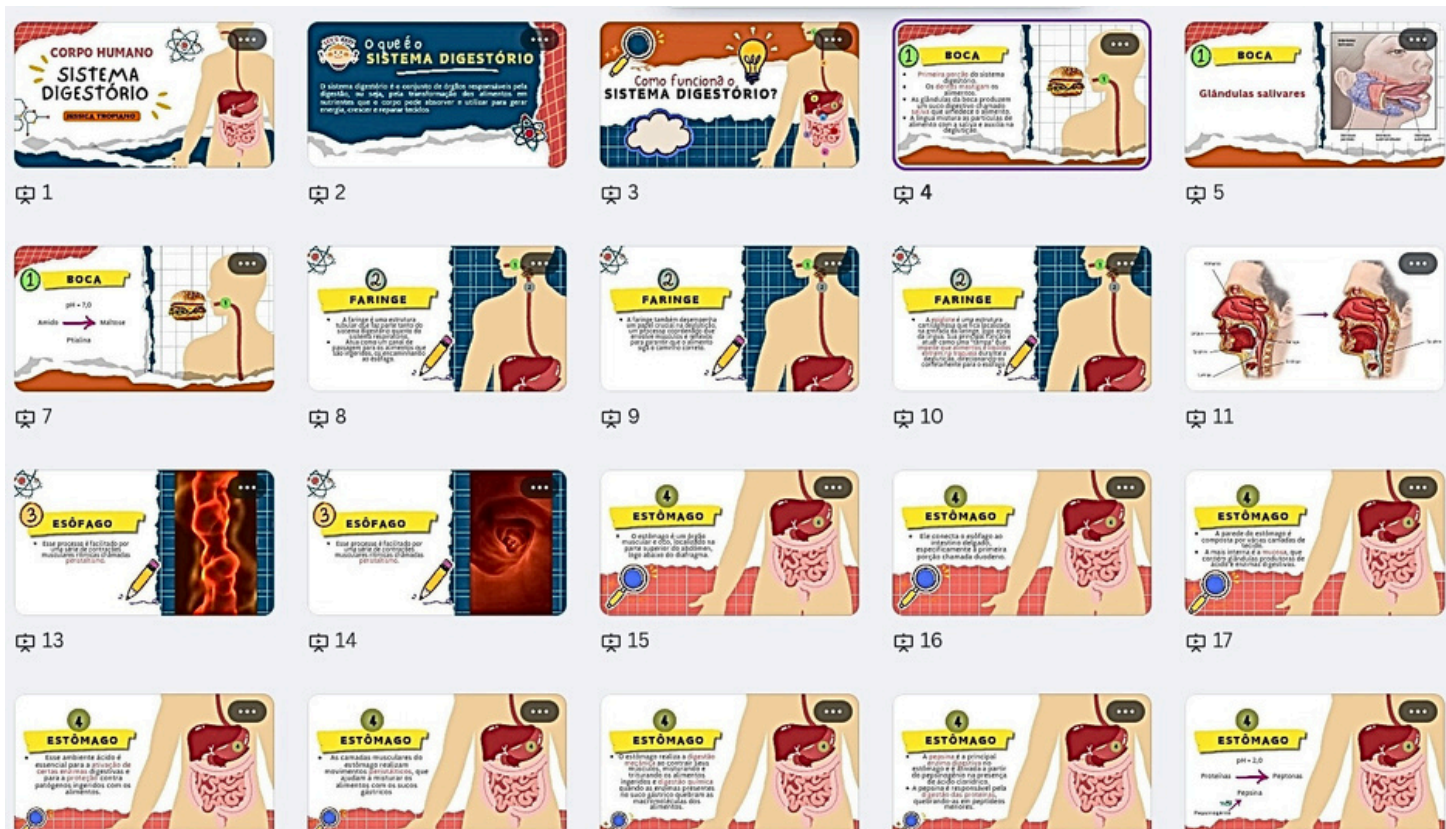


FONTE: [SITE OFICIAL DO CANVA®](#) 2025.

Esse modelo, em específico, está em língua inglesa, mas pode ser editado. Inclusive, eu já usei ele na montagem de *slides* para uma aula sobre o tema. Ajustei os títulos e subtítulos, traduzi para a língua portuguesa os nomes dos órgãos, mantendo a fonte e o estilo das letras, substituí os textos informativos a respeito das funções das estruturas digestivas e adicionei informações sobre enzimas e alimentos digeridos em cada região do sistema.

Ao usar a estrutura básica de um modelo pronto, você pode produzir uma apresentação de qualidade e visualmente atrativa, porém, de maneira que otimize o seu tempo. Também é possível construir *slides* do início, basta escolher um modelo em branco e organizá-lo da maneira que preferir. O Canva® oferece uma infinidade de possibilidades de fontes, elementos gráficos, imagens, vídeos, que podem ser usados para deixar a apresentação específica para a finalidade pretendida.

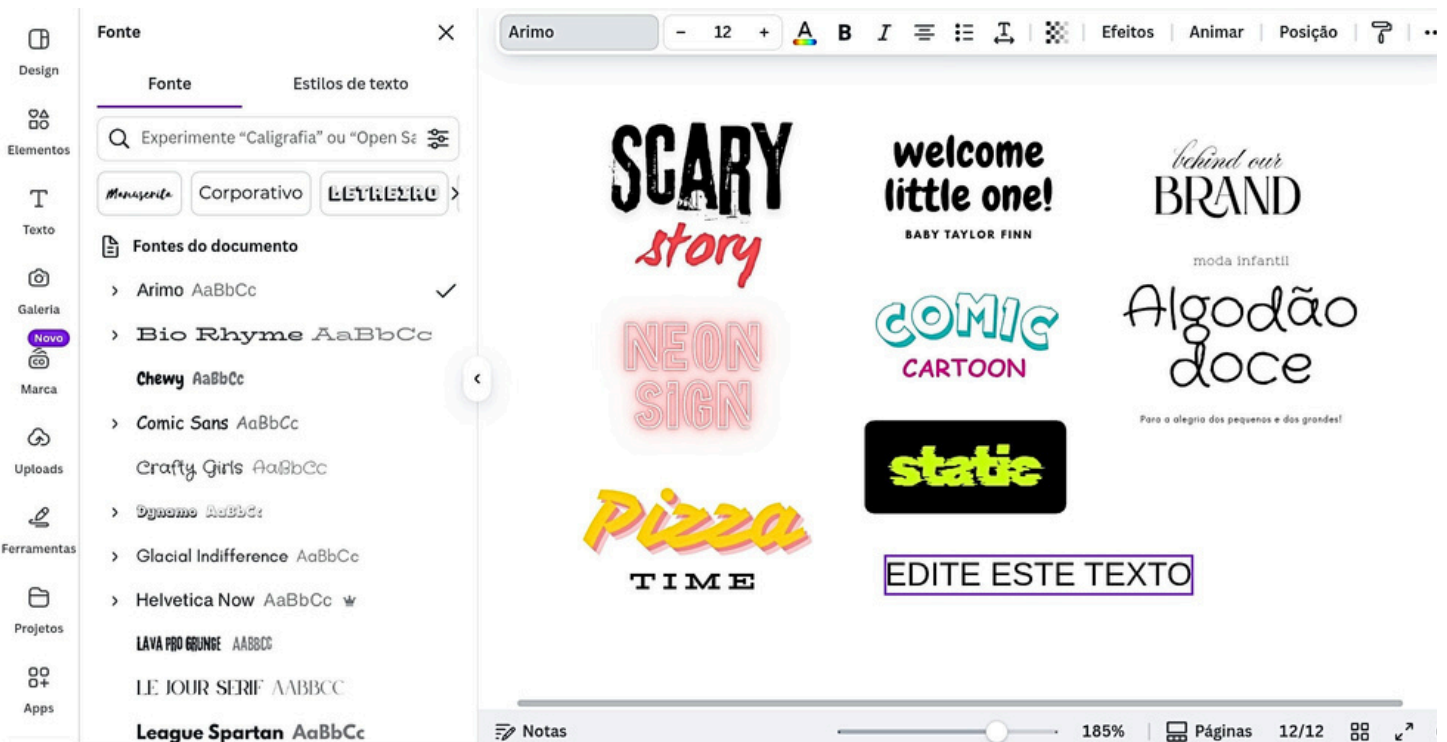
FIGURA 6: DEMONSTRAÇÃO DE AJUSTES FEITOS PELA AUTORA NO MODELO DE APRESENTAÇÃO (SISTEMA DIGESTÓRIO)



FONTE: SITE OFICIAL DO CANVÁ®, 2025/CONTA PESSOAL DA AUTORA.

Em ambas as situações, modelos prontos (*templates*) ou em branco, é possível editar ou adicionar fontes e imagens. Na área de texto, encontramos tanto exemplos de fontes que podem ser usadas para informações em destaque, quanto as que são mais comuns para textos corridos.

FIGURA 7: EXEMPLOS DE FONTES DISPONÍVEIS NO CANVA®



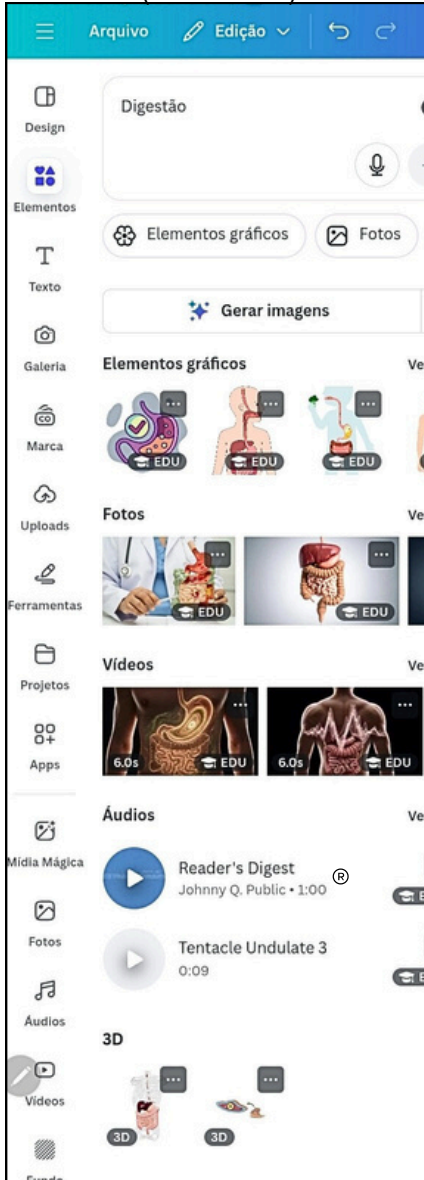
FONTE: SITE OFICIAL DO CANVA®, 2025.

São centenas de fontes para usar e explorar a criatividade. Contudo, particularmente, recomendo que você conheça as opções e crie uma espécie de portfólio com as suas favoritas para facilitar o uso no dia a dia. Ter muitas possibilidades de fontes disponíveis pode aumentar o tempo investido na escolha entre elas.

Com relação ao uso de **elementos visuais**, o Canva® educação oferece, além das imagens e vídeos da versão *premium* (fig.8), recursos voltados especificamente para a área pedagógica. Esses são sinalizados com um capelo de formatura e inclui uma maior resolução na qualidade dos materiais, além de conteúdos específicos como fórmulas matemáticas, animações de processos biológicos do corpo humano e de outros seres vivos.

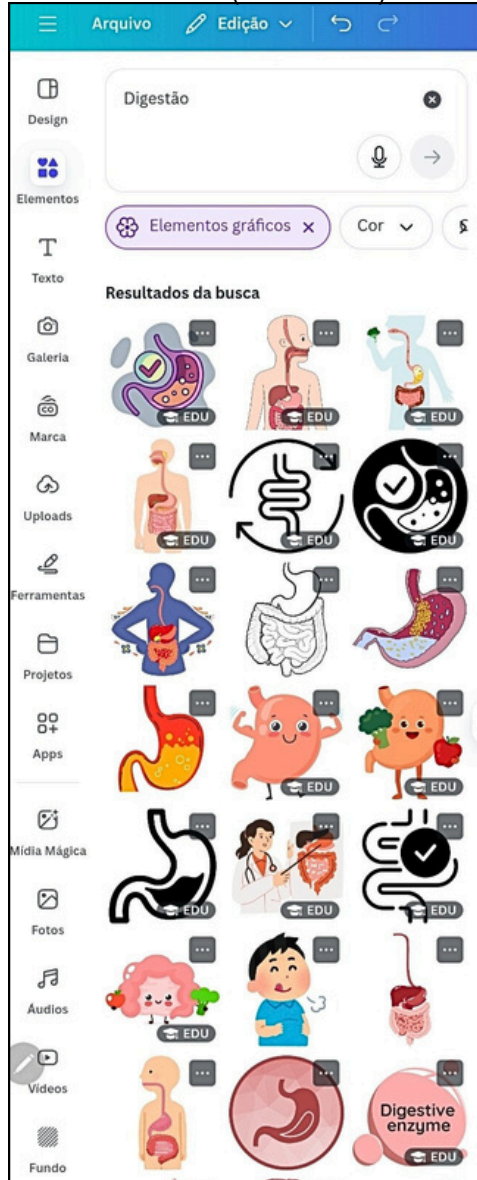
É possível usar os recursos já existentes na plataforma, mas também há a possibilidade de fazer **uploads de conteúdos**. Caso decida utilizar materiais do próprio *site*, basta clicar em "**Elementos**", no canto superior esquerdo, e digitar na busca o que se procura. Os resultados aparecerão em três formatos: imagens, elementos gráficos (desenhos ou esquemas) e vídeos.

FIGURA 8: EXEMPLOS DE ELEMENTOS VISUAIS DO CANVA (DIGESTÃO)



FONTE: SITE OFICIAL DO CANVA®, 2025.

FIGURA 9: EXEMPLOS DE ELEMENTOS GRÁFICOS DO CANVA (DIGESTÃO)



FONTE: SITE OFICIAL DO CANVA®, 2025.

FIGURA 10: EXEMPLOS DE IMAGENS DO CANVA (DIGESTÃO)



FONTE: SITE OFICIAL DO CANVA®, 2025.

Uma imagem quando bem utilizada é capaz de completar o sentido do texto de maneira que a compreensão da informação possa ser atingida em sua totalidade (Mayer e Anderson, 1992). Portanto, explore os **elementos visuais** disponíveis na plataforma a fim de que eles tragam para o seu material a potencialidade esperada.

Além do seu potencial esclarecedor, quando associadas a um texto, as ilustrações usadas em materiais pedagógicos podem atrair a atenção do estudante a partir das suas características, como o emprego das cores. Isso porquê as cores podem gerar impactos específicos na mente e no estado emocional humano. Elas influenciam os sentimentos que uma pessoa desenvolve em relação a um objeto ou a um ambiente, funcionando como estímulos que afetam nossa percepção e nossas escolhas (Heller, 2002).

Essa influência está diretamente ligada ao modo como o cérebro avalia e atribui valor às experiências: emoções atuam como sinais internos que orientam nossos comportamentos, enquanto estruturas do sistema límbico, como a amígdala e o núcleo accumbens, associado ao sistema de recompensa, trabalham juntas para destacar aquilo que deve ser memorizado e aprendido (Amaral e Guerra, 2022).

Com base nas ideias de Eva Heller em *A psicologia das cores*, é possível compreender que cada cor desperta sensações específicas e pode ser utilizada de forma estratégica conforme a intenção comunicativa. O vermelho está ligado a experiências humanas fundamentais, como o fogo e o sangue, sendo uma cor intensa que transmite energia, força e impacto emocional, indicada para situações em que se deseja chamar atenção imediata. O azul, amplamente aceito, associa-se à harmonia, à confiança, à amizade e à tranquilidade, além de remeter ao eterno e ao divino, tornando-se adequado para contextos que exigem credibilidade e estabilidade. O amarelo, relacionado ao sol, provoca sensações de alegria, estímulo e vitalidade, sendo eficaz quando se busca transmitir otimismo e dinamismo. O verde, profundamente conectado à natureza, simboliza equilíbrio, calma e bem-estar, além de evocar consciência ambiental, sendo indicado para ambientes que priorizam serenidade e harmonia. O violeta, por sua raridade e caráter ambíguo, destaca-se como uma escolha intencional voltada à diferenciação, expressando singularidade e desejo de se destacar. Já o laranja está associado à sociabilidade, à diversão e ao lúdico, transmitindo extroversão e entusiasmo, sendo apropriado para situações que estimulam interação, criatividade e descontração (Heller, 2002).

Ao relacionarmos os sentimentos despertados pelas cores ao processo de ensino e aprendizagem, especialmente nas áreas de Ciências e Biologia, torna-se evidente como materiais atrativos e coloridos podem favorecer o engajamento dos estudantes. Recursos visuais bem elaborados despertam curiosidade, estimulam a exploração e contribuem para que o aluno se aproxime do conteúdo com mais interesse e cuidado.

®

As adaptações

Além de apresentações em *slides*, também é possível criar **atividades pedagógicas** utilizando os recursos da plataforma. Mais uma vez, há duas opções: modelos prontos ou *design* em branco. Sugiro a criação de dois tipos de materiais classificados como “atividades pedagógicas”: resumos/textos de apoio e listas de exercícios.

Apesar da importância pedagógica de estimular os alunos a produzirem seus próprios resumos e fichamentos à mão, não podemos ignorar a realidade tecnológica e as formas de aprendizagem que surgiram em uma geração que nasceu conectada. Como diz o ditado popular, “se não pode vencê-lo, junte-se a ele”, assim devemos fazer com as tecnologias digitais: dar a elas utilidades que façam com que as mesmas sejam não inimigas, mas aliadas da aprendizagem. Por isso, sugiro criar um modelo de resumo no início do ano e disponibilizar aos estudantes com a orientação de que é o único que será feito por você e que os próximos resumos serão de responsabilidade deles. É importante orientar sobre o formato do resumo a ser produzidos pelos discentes e o tipo de informações que devem estar presentes neste.

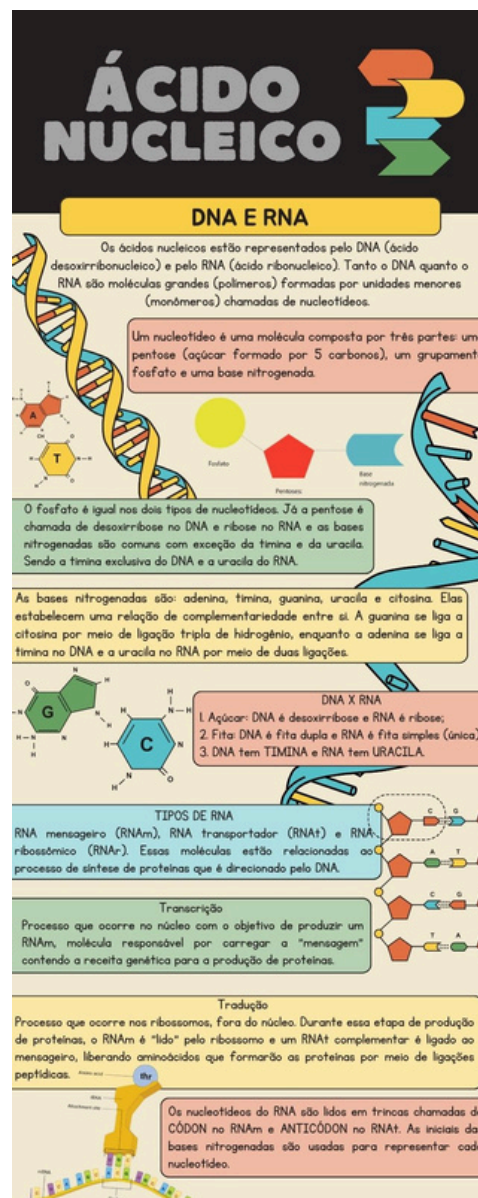
Para encontrar exemplos de *templates* prontos para elaboração de resumos, é preciso, na página inicial do *site* Canva, clicar na aba “educação” e procurar o ícone intitulado “infográfico educacional” e, então, aparecerão modelos que podem ser editados (fig 11). Ao criar esse tipo de material, incentivo a exploração do uso de **cores** e de imagens atrativas.

FIGURA 11: EXEMPLOS DE MODELOS DE INFOGRÁFICO DO CANVA®



FONTE: SITE OFICIAL DO CANVA®, 2025.

FIGURA 12: MODELO DE INFOGRÁFICO EDITADO PELA AUTORA



FONTE: SITE OFICIAL DO CANVA®, 2025/CONTA PESSOAL DA AUTORA.

Caso o modelo de infográfico não atenda a quantidade de informações que você pretende adicionar ao material, também é possível criar resumos e textos de apoio usando um outro formato. Na aba “educação”, clique no ícone “**folha de atividade**” e então você terá um molde maior e mais diverso com relação as possibilidades de criação.

Abaixo são disponibilizados exemplos de criações minhas (fig. 14 e 15), usando os modelos de folhas de atividades, e o molde pronto usado como base (fig. 13). A figura 14, consiste em uma imagem criada para servir como texto de apoio de uma avaliação adaptada para um aluno no espectro autista. Já a figura 15, contém um resumo sobre sistema cardiovascular elaborado para alunos da primeira série do ensino médio.

FIGURA 13: MODELO DE FOLHA DE ATIVIDADE DISPONÍVEL NO CANVA®

FATOS SOBRE URANO

INFORMAÇÕES BÁSICAS

Nome: Urano
 Informações básicas: Urano é o sétimo planeta à partir do sol.
 Cor: Azul
 Número de Anéis: 13

Urano é um dos planetas mais distantes do Sol em nosso sistema solar, e já foi chamado de planeta misterioso. Continue lendo para aprender mais sobre Urano.



FATOS

Urano é um planeta gigante de gelo, onde a temperatura pode cair até -224,2°C! Ele tem a temperatura mais baixa de todos os planetas e é 19 vezes mais distante do Sol do que a Terra.

Ao contrário de outros planetas, Urano é muito inclinado, então está orbitando o Sol quase de lado. Ele gira na direção oposta da maioria dos outros planetas!

HISTÓRIA

Urano foi o primeiro planeta a ser descoberto por cientistas usando um telescópio. Ele recebeu o nome de Ouranos, o deus grego do céu.

ANÉIS

Como Saturno, Júpiter e Netuno, Urano é um planeta com anéis.

Na verdade, Urano tem 13 anéis. Os nove anéis internos são cinza escuro, enquanto os restantes são mais coloridos.

LUAS

Urano tem 27 luas conhecidas e a maioria de seus nomes são da mitologia grega. Suas cinco luas principais são Ariel, Miranda, Titania, Oberon e Umbriel.

O diâmetro de Urano é quatro vezes o da Terra. Isso faria com que Urano fosse do tamanho de uma bola de basquete se nosso planeta fosse do tamanho de uma maçã.

FIGURA 14: MODELO DE FOLHA DE ATIVIDADE EDITADO PELA AUTORA

FATOS SOBRE A TERRA

INFORMAÇÕES BÁSICAS

A Terra não é totalmente redonda como uma bola de futebol. Na verdade, ela é achatada nos polos (como se alguém tivesse apertado o topo e a base). Por isso, dizemos que ela tem um **formato de esfera achatada ou geoide**.

ATMOSFERA

A atmosfera é uma **camada de gases** que **envolve a Terra**, como um cobertor invisível. Ela é muito importante porque:

- **Nos fornece gás oxigênio** para respirar.
- **Protege a Terra de raios solares perigosos** e de pedras do espaço (meteoros).
- **Controla a temperatura**, evitando que fique muito quente ou muito frio.



MOVIMENTOS

A Terra **está sempre se movendo** no espaço, e há dois movimentos importantes que é legal aprendermos.

1. **Rotação:** é quando a Terra **gira em torno de si mesma**, como um pião. Esse movimento dura **24 horas** e é ele que faz o **dia e a noite**.



2. **Translação:** é quando a Terra **gira em volta do Sol**. Esse movimento dura **365 dias (1 ano)** e é por causa dele que temos as **estações do ano** (verão, outono, inverno e primavera).



CAMADAS DA TERRA

Por dentro, a **Terra é dividida em três camadas** principais, como um bolo de andares:

1. **Crosta:** é a camada mais fina e onde vivemos.
2. **Manto:** é a camada do meio, feita de rochas quentes e pastosas (como uma geleia). O movimento do manto pode causar terremotos e vulcões.
3. **Núcleo:** é a parte mais quente e profunda.



FONTE: SITE OFICIAL DO CANVA®, 2025.

FONTE: SITE OFICIAL DO CANVA®, 2025/CONTA PESSOAL DA AUTORA.

19

FIGURA 15: MODELO DE FOLHA DE ATIVIDADE EDITADO PELA AUTORA

RESUMO - SISTEMA CARDIOVASCULAR	
<p>DEFINIÇÃO</p> <p>O sistema cardiovascular é o conjunto formado pelo coração, vasos sanguíneos e sangue. Sua função principal é transportar substâncias pelo corpo, garantindo o funcionamento adequado das células</p>	
<p>IMPORTÂNCIA</p> <p>Distribui oxigênio, hormônios e nutrientes para as células e tecidos.</p> <p>Remove gás carbônico e resíduos metabólicos.</p> <p>Auxilia na defesa do organismo (células de defesa).</p> <p>Contribui para a manutenção da temperatura corporal e do equilíbrio interno (homeostase).</p>	<p>VASOS SANGÜÍNEOS</p> <p>Artérias: levam o sangue do coração para os tecidos. Suas paredes são grossas e elásticas, suportando a alta pressão do sangue bombeado.</p> <p>Veias: trazem o sangue de volta ao coração. Possuem válvulas internas que evitam o refluxo do sangue.</p> <p>Capilares: vasos muito finos, onde ocorre a troca de gases, nutrientes e resíduos entre o sangue e as células.</p>
<p>COMPOSIÇÃO</p> <ol style="list-style-type: none"> Coração – órgão que bombeia o sangue. Vasos sanguíneos – caminhos por onde o sangue circula. Sangue – líquido que transporta substâncias essenciais 	<p>CORAÇÃO</p> <p>Divisões: 2 átrios (superiores) – recebem o sangue. 2 ventrículos (inferiores) – bombeiam o sangue.</p> <p>Função: manter o fluxo contínuo de sangue.</p> <p>Importância: sem o bombeamento do coração, o transporte de substâncias vitais não aconteceria.</p> <p>Mecanismo de funcionamento: O coração contrai (sístole) e relaxa (diástole) ritmicamente. O sangue flui em apenas uma direção devido às válvulas cardíacas. O lado direito bombeia sangue pobre em oxigênio para os pulmões. O lado esquerdo bombeia sangue rico em oxigênio para o corpo.</p>
<p>SANGUE</p> <p>Glóbulos vermelhos (hemácias ou eritrócitos): transportam oxigênio (O₂) graças à hemoglobina.</p> <p>Glóbulos brancos (leucócitos): responsáveis pela defesa do corpo contra microrganismos e agentes estranhos.</p> <p>Plaquetas: atuam na coagulação sanguínea, evitando hemorragias.</p> <p>Plasma: parte líquida, onde estão dissolvidos nutrientes, hormônios, proteínas e resíduos.</p>	<p>CIRCULAÇÃO SISTÊMICA</p> <p>Também chamada de grande circulação, é aquela cujo sangue passa duas vezes pelo coração, percorrendo o seguinte caminho: corpo > coração > pulmão > coração > corpo</p>

FONTE: [SITE OFICIAL DO CANVA](#),[®] 2025/CONTA PESSOAL DA AUTORA.

O padrão “folha de atividades” pode ser ainda mais explorado e usado para a criação de **avaliações** ou **listas de exercícios**. Dentro desse formato, é possível ainda elaborar atividades de revisão para a prova. O emprego de fontes e imagens atrativas nessas ferramentas pode estimular a participação dos alunos na atividade, uma vez que as ilustrações coloridas têm o potencial de atrair a atenção dos estudantes (Witter e Ramos, 2008). Abaixo estão exemplos desenvolvidos e aplicados em sala de aula por mim, ambos elaborados a partir de *templates* em branco.

o

FIGURA 16: FOLHA DE ATIVIDADE
ELABORADA PELA AUTORA

classificando

OBJETOS

Analise as imagens abaixo e, em uma folha de caderno, nomeie o tipo de máquina representada por cada objeto



1



2



3



4



5



6



7



8



9

FONTE: SITE OFICIAL DO CANVA®, 2025/CONTA PESSOAL DA AUTORA.

FIGURA 17: FOLHA DE ATIVIDADE
ELABORADA PELA AUTORA

A ENERGIA QUE VEM DO

EFEITO ESTUFA

O EFEITO ESTUFA É UM IMPORTANTE MECANISMO DE AQUECIMENTO DA TERRA. É GRAÇAS A ELE QUE O NOSSO PLANETA TEM TEMPERATURAS IDEAIS PARA A NOSSA EXISTÊNCIA



COMO O EFEITO ESTUFA AQUECE A TERRA?

Você aprendeu em aula que os animais podem ser divididos em dois grupos com relação a regulação da temperatura corporal, endotérmicos e ectotérmicos.

Use o espaço abaixo para diferenciar esses dois conceitos e depois procure no caça palavras exemplos de animais de cada tipo. Circule em vermelho os ectotérmicos e em azul os endotérmicos.



U	H	L	A	G	A	R	T	I	X	A	C
I	T	I	H	E	H	T	C	O	B	R	A
N	S	Y	E	F	G	E	D	A	P	U	C
B	R	T	S	H	A	M	D	R	P	B	H
U	U	R	F	I	L	A	G	A	R	T	O
O	W	Z	T	S	I	E	N	R	R	C	R
I	D	E	I	R	N	T	Ã	A	R	N	R
B	T	B	H	S	H	L	E	O	L	N	O
D	W	R	R	S	A	N	N	D	H	L	N
L	J	A	C	A	R	É	N	A	H	E	E
N	E	D	E	P	E	O	O	N	N	W	B
Y	S	U	R	O	A	A	R	T	E	A	O

ARARA CACHORRO COBRA GALINHA JACARÉ
 LAGARTIXA LAGARTO LEÃO SAPO ZEBRA

FONTE: SITE OFICIAL DO CANVA®, 2025/CONTA PESSOAL DA AUTORA.

Outros materiais possíveis de serem criados no Canva®, são as atividades de **jogos** e **dinâmicas**. É possível criá-las nos formatos de apresentação, elaborando *quizzes*, por exemplo, ou folhas de atividades. Aqui são apresentados alguns materiais criados por mim como exemplo de atividades desse tipo elaboradas no Canva®. Contudo, sugiro que, caso tenha interesse por jogos e/ou *games*, explore os recursos com atenção e cuidado a fim de aproveitar ao máximo as possibilidades oferecidas pela plataforma.

Uma das possibilidades para usar o Canva® na criação de jogos de perguntas é em formato dinâmico, como uma espécie de competição, que forneça pontuações bônus e reviravoltas. Se o intuito for somente perguntar e responder, recomendo a criação de *quizzes* em *sites* especializados para essa função, como o *Kahoot*, que demanda menos tempo de criação.

Abaixo serão disponibilizadas imagens de um exemplo de *quiz* que eu criei para turmas de sétimo ano do ensino fundamental, com as temáticas “máquinas térmicas” e “energia”. Foram desenvolvidas perguntas apresentadas em *slides*, incluindo dinâmicas ao longo do jogo para tornar mais divertido. Nesse caso, não foi usado um modelo pronto.

FIGURA 18: QUIZ EM FORMA DE APRESENTAÇÃO CRIADO NO CANVA® PELA AUTORA



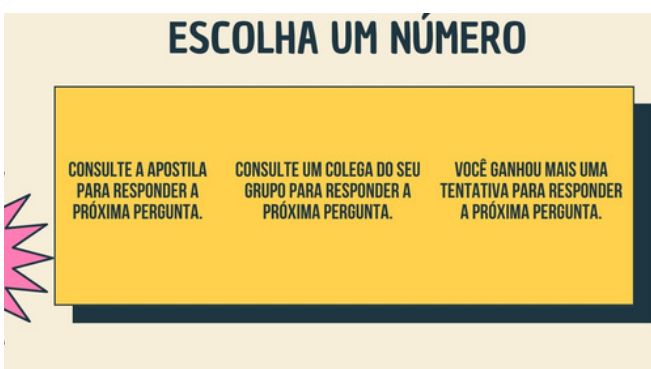
FONTE: SITE OFICIAL DO CANVA®, 2025/CONTA PESSOAL DA AUTORA.

FIGURA 19: QUIZ EM FORMA DE APRESENTAÇÃO CRIADO NO CANVA® PELA AUTORA



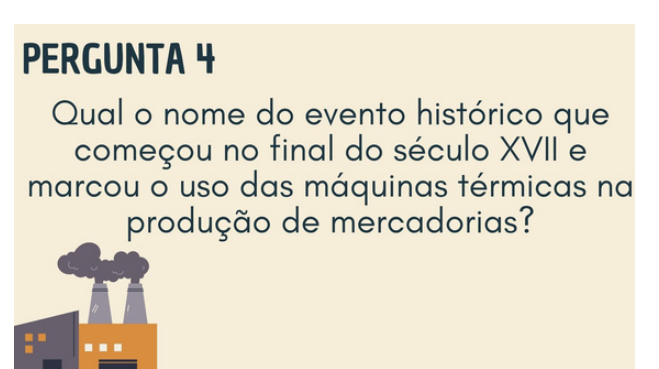
FONTE: SITE OFICIAL DO CANVA®, 2025/CONTA PESSOAL DA AUTORA.

FIGURA 20: QUIZ EM FORMA DE APRESENTAÇÃO CRIADO NO CANVA® PELA AUTORA



FONTE: SITE OFICIAL DO CANVA®, 2025/CONTA PESSOAL DA AUTORA.

FIGURA 21: QUIZ EM FORMA DE APRESENTAÇÃO CRIADO NO CANVA® PELA AUTORA



FONTE: SITE OFICIAL DO CANVA®, 2025/CONTA PESSOAL DA AUTORA.

Os **jogos** podem desempenhar uma papel importante enquanto um tipo de mecanismo potencializador da aprendizagem. Eles são capazes de estimular o sistema límbico, por meio do sistema de recompensa, que é responsável por gerar sensações de prazer e bem-estar sempre que algo é identificado como relevante ou positivo. Nessas condições, o cérebro se sente motivado a realizar tarefas, mesmo as mais difíceis, e a manter o engajamento em diferentes situações. O que cria um ambiente cerebral favorável à assimilação de informações (Amaral e Guerra, 2022). Abaixo mostro imagens referentes a outros dois jogos que elaborei e utilizo em sala com diferentes séries e turmas.

O primeiro é um jogo da memória de funções lipídicas que costumo aplicar em turmas de primeira série do ensino médio. Esse jogo foi produzido em menos de uma hora a partir de um *template* pronto que encontrei pesquisando na aba design pelo termo “jogo da memória” (fig. 22). O segundo (fig. 23 e 24) é uma adaptação de um famoso jogo conhecido como “*escape room*”*. Nele, é preciso solucionar enigmas, dentro de um tempo pré-estabelecido para conseguir escapar da sala. O jogo original é temático e se passa em um ambiente com elementos que contam uma história, como uma cena de crime, por exemplo, e o objetivo é solucionar o mistério presente naquela situação.

A versão criada por mim tem como pano de fundo uma clínica médica, os enigmas são sobre alguns problemas do sistema endócrino humano e o desafio consiste em descobrir qual hormônio está relacionado a cada problema de saúde descrito. A aplicação deste jogo pode variar de acordo com o propósito e a disponibilidade de recursos, sendo provavelmente necessário um planejamento mais detalhado e cuidadoso e o uso de mais de uma ferramenta digital. Eu utilizei o Canva®, neste caso, para montar os arquivos com os enigmas.

*Tradução literal: *escape room*/fuja da sala

FIGURA 22: MODELO DE JOGO DA MEMÓRIA EDITADO PELA AUTORA (LIPÍDIOS)

<p>Lipídios</p> 	<p>Moléculas orgânicas conhecidas como óleos e gorduras. São, em regra, apolares, ou seja, hidrofóbicas.</p>	<p>Cerídeos</p> 	<p>Lipídios simples, encontrados na cera produzida pelas abelhas e na superfície das folhas vegetais. Exercem função impermeabilizante.</p>
<p>Reserva energética</p> 	<p>Atuam como fonte de energia. 1g de lipídio possui mais que o dobro de energia que 1g de carboidrato.</p>	<p>Glicerídios</p> 	<p>São os componentes principais de armazenamento de gordura nas células de plantas e animais.</p>
<p>Frutos e Sementes</p> 	<p>Região nos vegetais rica em lipídios, uma vez que funcionam como reserva para o embrião em desenvolvimento.</p>	<p>Colesterol</p> 	<p>Junto dos fosfolipídios, são lipídios fundamentais na composição da membrana plasmática.</p>
<p>Isolante térmico</p> 	<p>Alguns seres vivos usam a gordura armazenada no tecido abaixo da pele para se protegerem do frio.</p>	<p>Hormônios sexuais</p> 	<p>Por meio do colesterol esses hormônios essenciais são produzidos.</p>
<p>Fosfolipídios</p> 	<p>Composição da membrana plasmática das células.</p>	<p>Vitamina D</p> 	<p>O colesterol é o lipídio precursor da produção dessa vitamina que atua na manutenção óssea.</p>

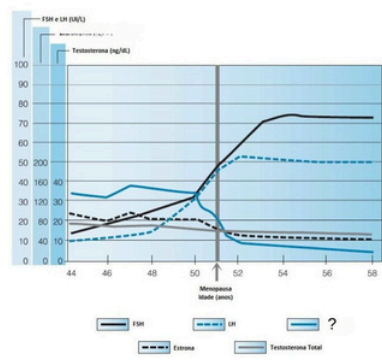

FONTE: SITE OFICIAL DO CANVA® 2025/CONTA PESSOAL DA AUTORA.

FIGURA 23: ENIGMA ELABORADO PELA AUTORA PARA O ESCAPE ROOM

A década de 40

Em uma teleconsulta, uma mulher com 49 anos de idade reclama com o seu médico de sintomas como ciclo menstrual desregulado, fraqueza óssea e cansaço excessivo. O médico desconfiado de um possível diagnóstico pede um exame de sangue a paciente.

Após a realização e análise desse exame, o médico envia por e-mail o diagnóstico da paciente usando uma tabela que apresenta as concentrações de determinados hormônios no sangue da mulher. Contudo, o arquivo está corrompido e não é possível ler o nome de um desses hormônios. A sua missão é ajudá-la a descobrir qual é o hormônio em questão e o diagnóstico da paciente.

O QR code ao lado o levará para um questionário com três perguntas que, ao serem respondidas corretamente, liberarão duas sequências de letras cujas corretas organizações respondem as perguntas abaixo:

Qual hormônio está em baixa concentração no sangue da paciente?

Qual o diagnóstico da paciente, levando em consideração a idade dela?

FONTE: SITE OFICIAL DO CANVA® 2025/CONTA PESSOAL DA AUTORA.

FIGURA 24: ENIGMA ELABORADO PELA AUTORA
PARA O ESCAPE ROOM

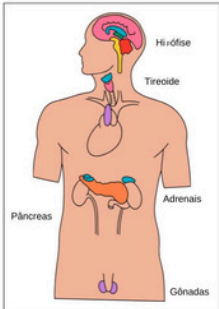
O maestro do corpo

Descrição:

Um paciente jovem chega à clínica com dores nas articulações, fadiga e com mãos e pés desproporcionais ao tamanho corporal. Os médicos suspeitam que o problema esteja relacionado a um hormônio e precisam da sua ajuda para solucionar esse mistério médico.

O texto abaixo é um trecho de um livro sobre sistema endócrino que os médicos estão usando como referência para descobrir o diagnóstico do paciente.

"O sistema endócrino é uma complexa rede de glândulas que desempenha um papel crucial na regulação de diversas funções biológicas por meio da secreção de hormônios. Esses hormônios atuam como mensageiros químicos, sendo liberados diretamente na corrente sanguínea para atingir órgãos-alvo, onde modulam atividades essenciais, como crescimento, metabolismo, e equilíbrio hídrico. A importância desse sistema se reflete na precisão com que essas substâncias controlam processos fisiológicos, ajustando o funcionamento do organismo às demandas internas e ambientais. Entre as principais glândulas do sistema endócrino, destacam-se a hipófise, a tireoide, as suprarrenais, e o pâncreas. A hipófise, frequentemente chamada de "glândula-mestra", é subdividida em adeno-hipófise e neuro-hipófise, cada uma responsável pela liberação de hormônios críticos. A adeno-hipófise secreta hormônios como o GH e a prolactina. A neuro-hipófise, por sua vez, libera o ADH e a ocitocina. A tireoide, localizada na região cervical, produz os hormônios tireoidianos, como a tiroxina (T4) e a triiodotironina (T3), fundamentais para a regulação do metabolismo basal. Já as glândulas suprarrenais, situadas acima dos rins, secretam hormônios como o cortisol, essencial para a resposta ao estresse, e a adrenalina, que prepara o corpo para situações de emergência, aumentando a frequência cardíaca e a pressão arterial. O pâncreas, além de sua função exócrina na digestão, possui um papel endócrino vital por meio das ilhotas de Langerhans, que produzem insulina e glucagon. Em resumo, o sistema endócrino é indispensável para a homeostase corporal, operando de forma integrada e precisa para manter o equilíbrio necessário ao funcionamento saudável do organismo humano".



Para avançar para o próximo enigma, responda o nome do hormônio relacionado ao problema do paciente e a glândula responsável pela sua liberação

FONTE: SITE OFICIAL DO CANVA[®], 2025/CONTA PESSOAL DA AUTORA.

Ao pensar em jogos educacionais, é importante considerar que eles não podem ter apenas o propósito de promover diversão, mas devem ser intencionalmente pensados para esse fim. Uma vez que o jogo pelo jogo não é prática pedagógica, mas apenas, descontração (Brougère, 2002). Os dois exemplos expostos acima foram elaborados de maneira que o conteúdo fosse passado de forma interessante a até envolvente, mas sem perder o intuito que é ser pedagógico. Para Ferro e Viel (2019), os jogos didáticos podem atuar como instrumentos de apoio ao processo de ensino, possibilitando ao educador a construção do conhecimento e o desenvolvimento de diversas habilidades em seus alunos de maneira lúdica e prazerosa.

Originalmente, jogos da memória exigem do jogador que ele seja capaz de memorizar o local onde cada peça está e unir aquelas que são iguais. Contudo, eu não acredito que esse formato seja funcional para fins pedagógicos porque não estimula o pensamento crítico, apenas a capacidade de memorização. Na minha versão do jogo, o aluno ainda precisa formar pares, porém, não de peças idênticas, mas complementares. Uma das unidades (cartas) possui uma imagem ilustrativa enquanto aquela que é seu par apresenta uma informação escrita a respeito do conteúdo. Assim, não basta apenas gravar onde cada carta está, é preciso também conhecer sobre o assunto retratado no jogo para conseguir unir de maneira correspondente as partes.

Já no “*escape room*” os enigmas foram pensados de maneira que, para serem solucionados, fosse necessário a leitura e a releitura das informações presentes nas próprias folhas. Por exemplo, na charada “O maestro do corpo”, a resposta da pergunta feita é “hormônio do crescimento”, mas para que o aluno possa seguir para a próxima etapa, ele precisa resolver o mistério escondido no texto. Além disso, o estudante terá que ler pelo menos duas vezes o texto que contém um resumo sobre o sistema endócrino, abordando a definição e alguns exemplos de importantes glândulas e hormônios, para solucionar o enigma. Em cada linha existe uma letra menor do que as demais que, quando organizadas, formam a frase “hormônio do crescimento”. A ideia é que enquanto o aluno está tentando descobrir o padrão, ele leia tantas vezes o texto informativo que, inevitavelmente, formará memória e, quem sabe, aprendizagem, sobre o assunto.

Outro tipo de dinâmica com potencial pedagógico é revisar o conteúdo trabalhado aplicando ele em um contexto prático do cotidiano. É possível realizar isso por meio de **estudos de casos**, principalmente dentro da temática saúde. Para evitar o uso de inteligência artificial na resolução dos problemas, incentivo que a aplicação dessa atividade seja no formato impresso, mas também, é possível disponibilizar o arquivo eletrônico do material, caso os alunos possuam um dispositivo, como o celular por exemplo, ou que não seja viável a impressão. Normalmente elaboro uma espécie de prontuário médico fictício, contendo informações pessoais de um paciente irreal, e incluo sintomas de doenças relacionadas ao conteúdo estudado, como hipovitaminoses e problemas hormonais.

FIGURA 25: MODELO DE INFOGRÁFICO EDITADO PELA AUTORA

ESTUDO DE CASO

Paciente: homem adulto

Idade do paciente: 35 anos

Sintomas apresentados: o paciente queixa-se de cansaço, fraqueza, irritabilidade, pele áspera, além de destacar episódios de sangramento gengival.

Histórico médico: nenhuma pré-disposição aparente, contudo, o paciente trabalha embarcado em plataforma de petróleo durante 6 meses por ano.

Diagnóstico: carência de vitamina C

Tratamento: alimentos ricos em vitamina C

FONTE: SITE OFICIAL DO CANVÁ®, 2025/CONTA PESSOAL DA AUTORA.

FIGURA 26: MODELO DE INFOGRÁFICO EDITADO PELA AUTORA

Estudo de caso SISTEMA ENDÓCRINO

- 1** Característica do paciente:
Gênero - mulher
Idade - 43 anos
- 2** Estilo de vida do paciente:
Alimentação: balanceada
Atividade física: 4x por semana.
Histórico: nenhum.
- 3** Sintomas:
Apresenta ciclo menstrual desregulado; fraqueza óssea e cansaço excessivo.
- 4** Diagnóstico: _____
- 5** Possíveis tratamentos: _____

FONTE: SITE OFICIAL DO CANVÁ®, 2025/CONTA PESSOAL DA AUTORA.

FIGURA 27: MODELO DE INFOGRÁFICO EDITADO PELA AUTORA

ESTUDO DE CASO

Paciente: homem adulto

Idade do paciente: 23 anos

Sintomas apresentados: o paciente queixa-se de fadiga, palidez, dificuldade de aprendizagem durante os momentos de estudos, sensação de falta de ar e tontura.

Histórico médico: o paciente sofreu um acidente de carro há cerca de 2 meses, com necessidade de transfusão de sangue devido a perda de sangue no local da batida.

Diagnóstico: anemia ferropriva

Tratamento: alimentos ricos em ferro

FONTE: SITE OFICIAL DO CANVÁ®, 2025/CONTA PESSOAL DA AUTORA.

Em ambos os exemplos (hipovitaminose/carência mineral ou problemas hormonais) foram usados modelos prontos de **infográficos**, o que tornou a elaboração do material mais prática. As informações adicionadas foram retiradas de *sites* médicos confiáveis. Programas de inteligência artificial, como o *Chat GPT*, o *Gemini* e até mesmo a IA do Canva®* podem ser utilizados para a elaboração desse formato de prontuário fictício, mas sugiro a conferência da veracidade e a origem das informações.

*Termos de Uso de Produtos com IA. Disponível em: <https://www.canva.com/pt_br/politicas/ai-product-terms/>. Acesso em: 09 dez 2025.

Considerações finais

Esse *e-book* foi criado com o intuito de ajudar professores que, assim como eu, visam maneiras de potencializar o processo de aprendizagem através do contato do aluno com diferentes estímulos, a fim de que regiões específicas do cérebro relacionadas a absorção e armazenamento de informações sejam incitadas, promovendo uma maior assimilação do conteúdo exposto (Amaral e Guerra, 2022).

Espera-se que a união intencional do conhecimento produzido pela neurociência a respeito da aprendizagem com a elaboração de materiais com o propósito de reterem a atenção do aluno, estimulem a criação de um ambiente no qual o estudante se sinta motivado a desenvolver aspectos pessoais, tais como autonomia, pró-atividade e criatividade. Tornando-se protagonista do seu processo educacional (Neri, 2017).

De maneira alguma pretende-se defender a ideia de que exista um padrão a ser seguido por todos os educadores, a fim de que esses possam ser julgados como bons profissionais. Existem diversos caminhos pedagógicos possíveis de serem trilhados por um professor e a escolha depende unicamente de seus objetivos enquanto docente. A elaboração de materiais com finalidades específicas é apenas um deles. para serem tidos como bons naquilo que fazem.

Aprender, por vezes, pode parecer chato ou monótono, contudo, jamais deve ser desestimulante. Enquanto educadores, nosso papel está diretamente ligado a maneira como nossos alunos se conectam aos conteúdos que apresentamos. Expor as informações de modo que elas instiguem e estimulem o interesse dos estudantes pode ser o primeiro passo para o despertar de uma relação harmônica entre o discente e a disciplinada a qual lecionamos. Portanto, este *e-book* traz, para além de informações sobre o Canva®, a reflexão sobre o que podemos fazer para que aprender seja, também, divertido.

Referências das imagens

Figura 1: Disponível em: <https://www.canva.com/pt_br/>. Acesso em: 18 nov. 2025.

Figura 2: Disponível em: <https://www.canva.com/pt_br/>. Acesso em: 18 nov. 2025.

Figura 4: Disponível em: <https://www.canva.com/pt_br/>. Acesso em: 18 nov. 2025.

Figura 5: Disponível em: <https://www.canva.com/pt_br/>. Acesso em: 18 nov. 2025.

Figura 7: Disponível em: <https://www.canva.com/pt_br/>. Acesso em: 18 nov. 2025.

Figura 8: Disponível em: <https://www.canva.com/pt_br/>. Acesso em: 18 nov. 2025.

Figura 9: Disponível em: <https://www.canva.com/pt_br/>. Acesso em: 18 nov. 2025.

Figura 10: Disponível em: <https://www.canva.com/pt_br/>. Acesso em: 18 nov. 2025.

Figura 11: Disponível em: <https://www.canva.com/pt_br/>. Acesso em: 18 nov. 2025.

Figura 13: Disponível em: <https://www.canva.com/pt_br/>. Acesso em: 18 nov. 2025.

As demais figuras não foram referenciadas com um *link* de acesso porque elas fazem parte do acervo criativo e pessoal da autora.

Referências bibliográficas

AMARAL, A. L. N; GUERRA, L. B. Neurociência e educação: olhando para o futuro da aprendizagem / Serviço Social da Indústria, Brasília: SESI/DN, 2022.

FERRO, B. R.; VIEL, F. V. A importância do lúdico nas séries iniciais do ensino fundamental. Revista Científica UNAR, Araras -SP, v.18, n.1, p.109-129, 2019.

HACKATHON BRASIL. O que é a história do Canva? Disponível em: <<https://canvaprofissional.hackathonbrasil.com.br/glossario/o-que-e-historia-do-canva/>> . Acesso em: 15 nov. 2025.

HELLER, E. A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão. Editora Olhares, 2022.

MAYER, R. E. e ANDERSON, R. B. The instructive animation: helping students build connections between words and pictures in multimedia learning. Journal of Educational Psychology, v. 84, p. 444-452, 1992.

NERI, K. P. Neurociência aplicada à educação: teorias da aprendizagem. Revista Maiêutica, Indaial, v. 5, n. 01, p. 27-34, 2017.

Termos de Uso de Produtos com IA. Disponível em: <https://www.canva.com/pt_br/politicas/ai-product-terms/>. Acesso em: 09 dez. 2025.

WITTER, Geraldina P.; RAMOS, Oswaldo A. Influência das cores na motivação para leitura das obras de literatura infantil. Revista Semestral da Associação Brasileira de Psicologia Escolar e Educacional (ABRAPEE). v. 12, n. 1, Jan./Jun. 2008. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/pee/v12n1/v12n1a04.pdf>>. Acesso em: 28 set. 2025.